

Marta Gaweł

Katolicki Uniwersytet Lubelski

Kreatywność językowa w tutorialach internetowych

O tym, że Internet stanowi źródło wiedzy, nie trzeba nikogo specjalnie przekonywać. Można powiedzieć, że jest to swojego rodzaju truizm. Zasoby internetowe pozwalają nam na odnalezienie wiedzy niemal na każdy temat¹. Nie wychodząc z domu, możemy skorzystać z wielu słowników, encyklopedii, opublikowanych czy też zdigitalizowanych książek, czasopism, artykułów, stron internetowych o różnorodnej tematyce. Jest to jeden z aspektów funkcjonowania sieci internetowej. Dzięki temu możemy poszerzać naszą wiedzę o świecie. Internet daje nam również możliwość rozwiązywania wielu problemów, jakie napotykamy w naszym codziennym życiu. Szczególnie pomocne mogą okazać się tutoriale internetowe, które to stanowią przedmiot moich badań². Są one odmianą materiałów szkoleniowych. Ich zadaniem jest zaprezentowanie odbiorcom, jak wykonać określoną czynność, użyć jakiegoś przedmiotu, naprawić go lub stworzyć. Sam termin „tutorial” został zapożyczony z języka angielskiego. Na polski jest tłumaczony między innymi jako ‘seminarium, zajęcia; zajęcia prywatne, korepetycje, wprowadzenie, podręcznik, pouczenie; program dla samouka, samouczek’³. Tutoriale

¹ Choć trzeba zaznaczyć, że jakość informacji pochodzących z Internetu może być w niektórych przypadkach słaba, a nawet wątpliwa.

² Do druku przygotowywany jest mój artykuł *Norma językowa w tutorialach internetowych*. Odwołuję się do niego w części teoretycznej niniejszej pracy, w której opisuję, czym jest tutorial internetowy [Gaweł w druku].

³ Podawane przeze mnie tłumaczenia angielskich wyrazów pochodzą ze strony www.ling.pl.

możemy podzielić według kilku kryteriów. Pierwsze z nich uwzględnia formę, jaką mogą one przybrać. Jak podają autorzy portalu e-tutorial.pl, możemy wyróżnić: tutoriale pisane, screencasty (łącznie nagranie z ekranu komputera oraz pismo), videotutoriale, tutoriale pozbawione obrazu i skupiające się jedynie na lektorze oraz prezentacje [*Tutoriale...*]. Innym kryterium podziału są koszty użytkowania. Wyróżniamy wówczas tutoriale płatne i bezpłatne [*Tutoriale...*]. Kolejnym kryterium jest poruszana przez nie tematyka. Nie sposób wymienić wszystkich tematów pojawiających się w tutorialach. Można wspomnieć chociażby o: obsłudze programów komputerowych, usługach remontowych, naprawie samochodów, motorów, sprzętu elektronicznego, grze w gry komputerowe, tańcu, rysowaniu, lepieniu z modeliny, układaniu origami, grze na instrumentach muzycznych, układaniu kostki Rubika, tresurze zwierząt, szyciu, dbaniu o zdrowie i urodę, uprawianiu sportu.

Należy także zwrócić uwagę na synonimikę terminu „tutorial”. Twórcy analizowanego przeze mnie gatunku różnie go nazywają. Do swoich „produkcji” stosują również takie określenia, jak: poradnik, kurs, instrukcja obsługi, obsługa, instruktaż, DIY (*Do It Yourself/ do it yourself*) lub *zrób to sam/sama*, film, filmik, krok po kroku, szkoła, lekcja, nauka, tut, tutek. Odrębne synonimy są używane w tutorialach poświęconych grom komputerowym. Stosuje się wobec nich takie nazwy, jak: *walkthrough*, *let's play* lub *zagrajmy, gameplay*, *solucja*.

Celem moich rozważań jest przyjrzenie się zjawisku kreatywności językowej we wspomnianych tutorialach internetowych. Materiał do przeprowadzonych przeze mnie badań stanowi 400 bezpłatnych tutoriali pochodzących z serwisu YouTube⁴. Spośród

⁴ Analizie poddałam tutoriale następujących autorów: 86Matti, Aggi Szyje, Alina Rose, bartoliniroza, ciasteczko25, CytrusANDswiatek6, digitalgirl13, domowatu, EsoGranie, Estera Zawielak, fteller2, FoodDrugAndCosmetics, Ggorigami, Hubcioraz, Intensywnie Kreatywna, Inspirello, KarolekKarolkowaty, katOsu, Krzysztof Mtronic, Lajla1414, MagdalenaMariaMonika, Marcin Mikus, Mariuszpapa Sprytne Porady, Megri Bozo, Michał Wijata, maxineczka, Modelina Fashion, modelina to moja pasja, modeliniarka xD, NailHairDiy, Nissiax83, Noorbi GTR, Origami Chanel, owieczka1810pl, PanFotoFan, POLSKIE GRANIE,

dostępnych tam poradników drogą losową wybrałam videotutoriale oraz screencasty, w których autorzy poruszyli zagadnienia związane z: gramami i programami komputerowymi, naprawą sprzętu elektronicznego oraz samochodów i motorów, dbaniem o zdrowie i urodę, lepieniem z modeliny, szyciem, układaniem origami, wykonywaniem dekoracji metodą decoupage i soutache oraz układaniem kostki Rubika.

W niniejszym artykule omówię przejawy kreatywności językowej w badanych przeze mnie tutorialach oraz ich funkcje.

Zacznę od krótkich wyjaśnień teoretycznych. Mówiąc o zjawisku kreatywności, należy pamiętać, że pojęcie to jest dosyć szerokie. Ma charakter interdyscyplinarny. Jest popularne w badaniach z zakresu psychologii i pedagogiki. Sam termin pochodzi z języka angielskiego (ang. *creativity* 'kreatywność, inwencja, innowacyjność'). Stosunkowo od niedawna jest on także notowany przez słowniki języka polskiego. *Uniwersalny słownik języka polskiego* definiuje „kreatywność” jako ‘zdolność do tworzenia czegoś nowego, oryginalnego, przynoszącego nowe rozwiązania; pomysłowość’.

Na gruncie polskiego językoznawstwa zjawisko kreatywności badały między innymi Renata Grzegorzyczkowa [Grzegorzyczkowa 1995], Barbara Kudra [Kudra 1999, 2001], Krystyna Pisarkowa [Pisarkowa 1977, 1978].

Dla moich rozważań najistotniejsze są poglądy trzeciej z wymienionych przeze mnie badaczek, która zajęła się między innymi zjawiskiem kreatywności w języku potocznym⁵. Jest ono rozpatrywane w relacji do odchylenia od normy. Pisarkowa trafnie zauważa trudność we wskazaniu jednoznacznej granicy między omawianymi pojęciami. Jej zdaniem kategorią szerszą jest

Red Lipstick Monster, RobinSkater79, RockGlamPrincess, Sajwo, Sheo, Srebrna Agrafta, Strumienie z Ruczaju, Stylizacje, StylowoTV, TheJawa50mustang, TheJustPleasure, TheMagikArt, tybek2, Video Temat, Vincilini, Wujek Bohun, ZahhakTV, Zmalowana, zyzio966.

⁵ Pisarkowa odróżnia kreatywność potoczną od artystycznej. Pierwsza z nich nie jest utrwalona. Jej przykłady są spontaniczne i czasem mogą być przypadkowe. Przejawy kreatywności artystycznej są zaś utrwalone i wypracowane przez pisarza [Pisarkowa 1977: 145].

odchylenie. Kreatywność stanowi bowiem „przejaw, przyczynę, ale i rezultat odchylenia” [Pisarkowa 1977: 144]. Ponadto przejawia się ona jedynie w tych odchyleniach od normy, które w świadomości użytkowników języka zasługują na jakiegoś rodzaju aprobatę, np. estetyczną [Pisarkowa 1977: 144].

Do poglądów Krystyny Pisarkowej odwołuje się Walery Pisarek w *Encyklopedii języka polskiego*. Jest on autorem haseł słownikowych dotyczących dwóch interesujących mnie pojęć [Pisarek 1991: 231, 172]. Szerszym z nich jest odchylenie od normy językowej. O statusie jednostek będących przejawem takiego odchylenia świadczy stosunek, jaki mają wobec niego użytkownicy języka. Jeśli zostaną one zaakceptowane, okażą się przejawem ludzkiej kreatywności. Jeżeli zaś nie zyskają aprobaty, gdyż utrudniają lub uniemożliwiają komunikację, zaczną być uważane za wykolejenia, przejęzyczenia, błędy czy też usterki językowe [Pisarek 1991: 231]. Drugim interesującym mnie pojęciem jest kreatywność. Walery Pisarek podaje jego dwa znaczenia: szersze i węższe. W pierwszym odnosi się ono do „zdolności tworzenia nowych, nigdy nie słyszanych struktur językowych, a więc jest najważniejszym składnikiem kompetencji językowej (w tym sensie każde mówienie jest przejawem kreatywności)” [Pisarek 1991: 172]. W podjętych przeze mnie badaniach za bardziej adekwatną przyjmuję definicję kreatywności w węższym rozumieniu, w którym odnosi się ona, jak zostało to już wcześniej wspomniane, „do tworzenia takich struktur językowych, które są odchyleniami od normy akceptowanymi przez innych użytkowników języka” [Pisarek 1991: 172]⁶.

W badanych przeze mnie tutorialach ich twórcom zdarza się posługiwać formami niezgodnymi z polską normą językową. Zastanawiający jest powód takiego stanu rzeczy. Używanie nienormatywnych form językowych z jednej strony może być

⁶ Pomaga to w odróżnieniu typowego błędu językowego od przejawu kreatywności. Brak akceptacji pewnych odchyłeń od normy jest widoczny w komentarzach umieszczanych pod badanymi przeze mnie tutorialami. Widzowie czasami starają się poprawiać autorów poradników lub po prostu zwracają uwagę na popełnione przez nich błędy.

spowodowane niedostateczną sprawnością językową użytkowników języka, z drugiej zaś strony może stanowić świadomy zabieg, dzięki któremu przejawia się kreatywność językowa⁷.

Kreatywność w tutorialach występuje głównie na dwóch poziomach języka: leksykalnym i słowotwórczym. Mówiąc o pierwszym z nich, skupię się na neosemantyzmach oraz eufemistycznych wykrzyknieniach, zaś w przypadku drugiego poziomu zajmę się przykładami tworów językowych powstałych za pomocą zabiegów słowotwórczych.

Z uwagi na ograniczoną objętość artykułu, omawiając poszczególne przejawy kreatywności językowej, podaję jedynie po kilka przykładów danego zjawiska. Zależy mi na tym, żeby pokazać różne aspekty kreatywności we wspomnianych przeze mnie poziomach języka. Zacznę od neosemantyzmów.

Autorzy tutoriali wykazują się kreatywnym podejściem do języka, nadając pewnym określeniom nowe znaczenia oraz sposoby wartościowania. W poradnikach, które instruuja, jak obsługiwać programy do edycji zdjęć, autorzy czasami mówią o **surowcach**: *wróćmy do naszego pierwszego surowca; wybierz zdjęcie, które zostanie surowcem; niżej podaje linki do surowców*. *Uniwersalny słownik języka polskiego* (dalej USJP) podaje następujące znaczenia tego wyrazu: '1. materiał naturalny pochodzenia zwierzęcego, roślinnego lub mineralnego, służący do wytwarzania jakichś produktów lub energii, 2. jakieś wydarzenie, czyjeś przeżycia, refleksje będące podstawą dzieła literackiego, filmowego itp.; tworzywo, 3. a) skóra surowa, taka, która nie była garbowana, b) rzemień pleciony z takiej skóry'. Żadne z nich nie odnosi się jednak do przytoczonych przeze mnie przykładów użycia wyrazu *surowiec*. W tutorialach pojawiło się nowe znaczenie 'zdjęcie, którego elementy są stosowane przy modyfikowaniu innego zdjęcia'.

Inny przykład poszerzenia znaczenia ilustrują cytaty: *pozвольmy płytce odsapnąć, chyba mój procesor powinien odsapnąć, po wyłączeniu zaczekam aż karta graficzna odsapnie*. USJP

⁷ Z zebranego materiału wykluczyłam te odchylenia od normy, które uważam za przejęzyczenia.

definiuje czasownik **odsapnąć** w sposób następujący: 'a) głośno i ciężko odetchnąć (oddychać), b) odpocząć (odpoczywać) chwilę po zrobieniu czegoś męczącego, wytchnąć'. Dzięki kreatywności językowej autorów poradników zyskał on nowe znaczenie. Zgromadzone cytaty pokazują, że zaczął być stosowany jako określenie 'procesu schładzania się urządzeń, przedmiotów'.

Kolejny przykład ilustruje zjawisko nadawania wyrazowi nowej wartości. Określenie **winowajca** ma złe konotacje, gdyż oznacza 'tego, kto zawinił, zrobił coś złego' (USJP). W tutorialach dotyczących dbania o urodę zyskuje ono nowy wymiar aksjologiczny. Autorki poradników mianem *winowajców* określają także 'produkty kosmetyczne, których działanie im się spodobało'. Najtrafniej egzemplifikuje to następujący cytat: *winowajcą mojego nieskazitelnego wyglądu jest nowy podkład*.

Do przykładów neosemantyzmów zaliczyłam też trzy wyrazy odnoszące się w nowym znaczeniu do jednego desygnatu. Również one pojawiają się w tutorialach dotyczących dbania o urodę. W wypowiedziach: *pojawił mi się tu nieprzyjaciel, zakryjmy tego naszego przyjaciela, macie problem z towarzyszami na ramionach* mamy do czynienia z tym samym obiektem, czyli pryszczem, wykwitem skórny. Autorki tutoriali nadały więc określeniom **nieprzyjaciel**, **przyjaciel**, **towarzysz** nowe znaczenie. Zabieg ten może być traktowany jako przejaw tabuizacji. Dzięki niemu unika się nazywania w sposób bezpośredni desygnatu, który wywołuje złe konotacje.

Ciekawym przejawem kreatywności leksykalnej są eufemistyczne wykrzyknienia. Pojawiają się one przeważnie w tutorialach poświęconych prezentacji gier komputerowych. W czasie nagrywania tego typu poradników ich autorzy znacznie częściej niż w przypadku innych typów instruktaży podlegają skrajnym emocjom. Dlatego też możemy w nich usłyszeć wulgaryzmy, które służą autorom do odreagowania. Za ich pomocą mogą oni dać upust emocjom. Czasem jednak twórcy tutoriali starają się nie łamać powszechnie przyjętych zasad grzeczności językowej, tworząc eufemistyczne, czasem dość rozbudowane, zastępniki. Wykazują się

przy tym dużą kreatywnością. Przykładami owych eufemistycznych wykrzyknień mogą być następujące cytaty: *w mordę chomika mandzurskiego/nietoperza/konika morskiego/bażanta/węża, do jasnej niepodległej, do jasnej hulajnogi, do turwy nędzy, o kurcze piórko, kurki koziołki, kurtka na wacie*. Cechuje je duża emocjonalność, są jednak pozbawione wulgarności, a czasem wywołują wręcz efekt komiczny.

Przejdę teraz do omówienia przejawów kreatywności językowej na poziomie słowotwórczym. Są one znacznie liczniej reprezentowane w porównaniu do neosemantyzmów. Zgromadzony przeze mnie materiał pokazuje, iż autorzy tutoriali bardzo często tworzą nowe derywaty, bazując zarówno na słownictwie rodzimym, jak i zapożyczonym z języka angielskiego. Zacznę od omówienia kilku przykładów nowo utworzonych wyrazów, dla których podstawą był anglicyzm. Pierwszymi z nich są zdrobnienia. Zilustruję je dwoma przykładami: *outficik* i *fuckasek/fakasek*⁸. Oba zostały utworzone za pomocą produktywnych sufiksów charakterystycznych dla klasy zdrobnień. Podstawą pierwszego z nich jest angielski wyraz *outfit* 'strój, kostium'. W tutorialach jego forma podstawowa, jak i zdrobnienie, używane są na określenie sposobu ubioru, stylizacji danej osoby. Drugie ze zdrobnień zostało utworzone od wulgaryzmu *fuck* 'pierdolić, pieprzyć'. Jest ono stosowane jako nazwa środkowego palca i nawiązuje do obraźliwego gestu, którego jest elementem.

Anglicyzmy stanowią też podstawy do tworzenia derywatów przymiotnikowych. Za ich reprezentację posłuży mi określenie *spellowy* (*spellowe combo*). Przymiotnik ten został użyty w tutorialach demonstrujących gry komputerowe. Pochodzi od wyrazu *spell* 'zaklęcie, czar, rzucać urok'. Gracze komputerowi w niektórych typach gier mogą tworzyć walczącymi bohaterami sekwencje ruchów, w których używają magicznych zaklęć czy też specjalnych ciosów. Te kombinacje nazywają *spellowymi combami*.

⁸ Podaję wariantywną pisownię derywatów tworzonych od angielskich podstaw. Podane formy są używane przez użytkowników Internetu.

Ostatnim derywatem bazującym na angielskiej podstawie jest wyraz ***followowanie/folowowanie/follołowanie/folołowanie*** należący do klasy nazw czynności. Angielskie *to follow* oznacza 'naśladować, śledzić, popierać, iść (za), podążać (za)'. Autorzy tutoriali *followowaniem* określają 'obserwowanie czyjejś aktywności na portalach społecznościowych'.

Pora na omówienie derywatów, które zostały utworzone od rodzimej podstawy i są świadectwem kreatywności językowej. Ich przykładem jest czasownik ***grypować***. Za podstawę posłużył mu rzeczownik *grypa*. Twórcy poradników internetowych używają określenia *grypować* w znaczeniu 'chorować na grypę, mieć objawy grypy'. Na polskiej podstawie bazuje też wyraz ***brzuchatka***. Jest to nazwa żeńska utworzona od rzeczownika *brzuchacz* 'człowiek mający duży brzuch'. Jednak w tutorialach nie oznacza ona każdej kobiety, która posiada duży brzuch. *Brzuchatką* nazywana jest 'kobieta w zaawansowanej, widocznej ciąży'. W tutorialach możemy także wskazać liczne przykłady przymiotników odrzeczownikowych tworzonych za pomocą sufiksu *-owy*. Tego typu formy słowotwórcze są niezwykle pojemne znaczeniowo, powodują skrótowość wypowiedzi i można ich używać w wielu sytuacjach [Kurkowska, Skorupka 2001: 76]. Autorzy poradników tworzą specyficzną serię omawianych formacji. Wskazuje ona na kształt przedmiotów, na desygnat, do którego są podobne: ***serduszkowy, potworkowy, arbuzikowy***.

Przejawem kreatywności słowotwórczej jest także zanotowana przeze mnie forma ***nieogar***. Utworzono ją od wyrazu *nieogarnięty*. Znaczenie formy skróconej uległo intensyfikacji. *Nieogarem* określa się 'osobę, która czegoś nie rozumie, nie umie odnaleźć się w sytuacji'. Wyraz ten jest także przykładem tendencji do skrótowości, która w tej formie jest charakterystyczna zwłaszcza dla języka młodzieży.

Twórcy poradników internetowych prezentują swoją kreatywność językową także poprzez konstruowanie zdrobnień. Ta klasa wyrazów ma liczną reprezentację w zebranych przeze mnie materiale. Jako przykłady zdrobnień posłużą mi cztery wyrazy:

człapalik (*musimy już tylko dorobić jakieś człapaliki*), **fakturka** (*musimy nadać fakturkę* [modelinie – M.G.]), **klocuszek** (*przesuńmy ten klocuszek*), **paluszki** (*zakładam rękawiczkę, żeby nie popalić paluszków*). Każdy z nich reprezentuje pewną grupę zdrobnień pełniących w tutorialach inną funkcję. Spośród nich wskażę te, których według mnie nie można uznać za przejaw kreatywności. Pierwszy z przytoczonych wyrazów jest neologizmem. Najprawdopodobniej został on utworzony od czasownika *człapać* ‘a) iść krokiem powolnym, wlokąc nogi, stąpać ciężko, powoli; wlec się, b) idąc, kłapać, stukać obuwie spadającym z nóg’. Można przypuszczać, że **człapalik** mógłby być zdrobieniem potencjalnej podstawowej formy **człapal*. Tego typu deminutiva pełnią funkcję ludyczną, mają rozbawić widza i umożliwić autorowi tutorialu zdobycie sympatii odbiorców. Grupę zdrobnień o innej funkcji reprezentuje **fakturka**. Forma ta została utworzona od rzeczownika *faktura* w znaczeniu ‘charakterystyczne cechy powierzchni przedmiotu zależne od właściwości tworzywa i techniki wykonania’ (USJP). W tym przypadku zdrobnienie jest zbędne. Brakuje mu przekonującej motywacji pozajęzykowej lub emocjonalnej. Tego typu nazwy deminutywne traktuję jako błędy językowe, a więc odchylenia, które nie są spowodowane kreatywnością. Za przejaw kreatywności nie uważam także, mimo że nie są to błędy językowe, tych zdrobnień, które, podobnie jak wyraz *klocuszek*, wskazują na niewielki rozmiar desygnatu. Z kreatywnością można natomiast wiązać szereg nazw deminutywnych, którą reprezentuje forma *paluszki*. Autorzy tutoriali posługują się takimi formami, gdy chcą wyrazić swój pozytywny stosunek emocjonalny względem obiektu, o którym mówią.

Ostatnim z interesujących mnie przejawów na poziomie słowotwórczym są wyrazy złożone. Spośród zebranego materiału omówię kilka przykładów. Pierwszym z nich jest **syftalia**. Termin ten został użyty w tutorialach prezentujących określonego rodzaju gry komputerowe. Chodzi mianowicie o te z nich, w których gracze posługują się wylosowanymi taliami kart. Zrost *syftalia* powstał przez połączenie podstaw dwóch wyrazów: *syf*- ‘coś, co się komuś

nie podoba' + *-talia*. Znaczenie omawianej formacji brzmiałoby więc 'słaba talia kart, dająca mało punktów, talia, która nie podoba się graczowi'.

W tutorialach, które dotyczą lepienia z modeliny i układania orgiami, pojawia się seria nazw typu: ***ciastkopodobny, bananopodobny, ludzikopodobny, łódkopodobny***. Wyrazy te stanowią złożenia, które wykorzystują składnik *-podobny*. Jest on charakterystyczny dla derywacji przymiotnikowej [Jadacka 2008: 123]. Jak podaje Beata Milewska, początków tego typu formacji w historii języka polskiego należy szukać w latach powojennych. Początkowo nie były one nacechowane stylistycznie [Milewska 2011: 293–294]. Zmieniło się to jednak w okresie PRL. Przytaczana przeze mnie badaczka za źródło tego stanu rzeczy uważa złożenie *czekoladopodobny*. Jego „ujemny ładunek ekspresywny (...) wtórnie narzucony został innym formacjom z członem *-podobny*” [Milewska 2011: 295]. Ów ładunek emocjonalny ma ujawnić się, zdaniem Milewskiej, w tych złożeniach, które wystąpią w określonych kontekstach: składniowym i morfologiczno-leksykalnym, to znaczy będą wskazywały, że coś jest podobne do czegoś innego, co stanowi towar, którym się handluje [Milewska 2011: 295]. Kreatywność wymienionych przeze mnie form wynotowanych z tutoriali polega moim zdaniem na tym, iż mimo że nie spełniają one kryteriów dotyczących kontekstu ich używania (nie odnoszą się do sprzedawanych towarów), można zauważyć ich emocjonalne nacechowanie. Są one stosowane w sytuacji, gdy autorowi tutorialu niezbyt podoba się efekt końcowy jego pracy, czyli przykładowo wisiorek, który miał wyglądać jak ciastko, jest do niego tylko trochę podobny lub też figura z papieru, mająca wyglądać jak łódka, przypomina ją jedynie częściowo.

Na zakończenie przejdę do omówienia drugiego z zasygnalizowanych wcześniej zagadnień, czyli funkcji kreatywności językowej w tutorialach internetowych. Wykorzystywanie przez twórców poradników kreatywnego charakteru języka może być spowodowane chęcią pozyskania sympatii widza. Używanie nietypowych, ale akceptowanych przez użytkowników języka, form może

zaciekać potencjalnych odbiorców. Funkcją kreatywności może być więc umożliwienie twórcom poradników zdobycia większej liczby widzów, zarówno „jednorazowych”, jak i subskrybentów, czyli stałych widzów. Należy też pamiętać o tym, że ukształtowana w odpowiedni sposób warstwa tekstowa tutorialu, dzięki której przyciąga się nowych odbiorców, przyczynia się także do zwiększenia popularności danego użytkownika serwisu YouTube względem innych twórców poradników. Istotny wydaje się także aspekt materialny. W pewnych przypadkach większa liczba widzów i subskrybentów, to większe dochody z reklam wyświetlanych przed filmami i w czasie ich trwania.

Funkcją ujawniania kreatywnego podejścia do języka może być również chęć podtrzymania kontaktu z widzem. Biorąc pod uwagę liczbę tutoriali, które oferuje nam Internet, autorzy muszą zadbać o to, by ich „dzieła” nie znudziły odbiorców. Wprowadzanie do wypowiedzi nieoczekiwanych, często zabawnych form, pomaga w utrzymaniu widza w stanie zainteresowania. Ujawnia się w ten sposób fatyczna funkcja języka. Autor tutorialu chce nawiązać kontakt z odbiorcą. Oczekuje, że widz będzie reagował na jego „zaczepki”, co jest możliwe dzięki dodawaniu komentarzy do filmów.

Funkcją części z zanotowanych przeze mnie przejawów kreatywności językowej jest także wywołanie efektu komicznego, rozbawienie widza. Czasem jest to związane z opisaną przed chwilą walką o sympatię odbiorców, zaś czasem pokazuje jedynie poczucie humoru autora poradnika, jego pozytywny stosunek do świata i czynności, którą prezentuje w danym materiale szkoleniowym.

Wprowadzanie do wypowiedzi przejawów kreatywności językowej może także wywołać efekt nauki przez zabawę. Wybranie nietypowej formy wyrazowej służy więc czasami przekazywaniu wiedzy na jakiś temat w sposób bardziej przystępny dla widza.

Kolejną funkcją kreatywności językowej w tutorialach może być tabuizacja. W kilku przykładach kreatywności widoczna jest niechęć autorów do nazywania wprost pewnych obiektów. Dotyczy to między innymi tych określeń, które obarczone są negatywnymi konotacjami lub są uważane za wulgarne, nieprzyzwoite.

Ostatnia z funkcji kreatywności językowej związana jest ze specyfiką środowiska skupionego wokół serwisu YouTube. Choć publikowane tam tutoriale są bezpłatne, ich autorzy mogą czerpać z nich korzyści materialne. Jednym ze źródeł dochodów mogą być wspomniane przeze mnie wyświetlane reklamy. Istnieje jednak jeszcze inne źródło dochodów, które może być niebezpieczne dla odbiorcy, jeśli zostanie zatajone. Niektórzy twórcy poradników są sponsorowani przez określone firmy. Jeśli fakt ten nie jest jawny dla odbiorcy, można się obawiać, że tutorial stanie się swojego rodzaju ukrytą reklamą, a tworzenie i używanie nietypowych form językowych ukazujących kreatywne podejście do języka może stać się jednym z zabiegów reklamowych, dzięki któremu widz zostanie zachęcony do zakupu jakiegoś produktu.

Na zakończenie chciałabym jeszcze powrócić do poglądów Krystyny Pisarkowej. Zauważyła ona, że u każdego użytkownika języka można wskazać na pewien dualizm. Z jednej strony człowiek posługujący się danym językiem jest jednostką statystyczną, która jest nieświadoma swojej przeciętności, objawiającej się między innymi w zachowaniach językowych. Z drugiej zaś strony ten sam użytkownik języka jest niepowtarzalnym indywiduum, którego niepowtarzalność wyraża się w indywidualnej realizacji ustalonych norm [Pisarkowa 1977: 142]. Twórcy badanych przeze mnie tutoriali internetowych wykorzystują wspomnianą przez Pisarkową niepowtarzalność, wprowadzając do swoich wypowiedzi elementy językowe będące przejawami kreatywności.

Bibliografia

- Gaweł M., *Norma językowa w tutorialach internetowych* [w druku].
- Grzegorzewska R. [1995], *Jak rozumieć kreatywny charakter języka?*, [w:] *Kreowanie świata w tekstach*, Lewicki A. M., Tokarski R. (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Jadacka H. [2008], *Kultura języka polskiego. Fleksja, słowotwórstwo, składnia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Kudra B. [1999], *Odchylenia od normy w tekstach oficjalnych jako czynnik kreatywny*, „Poradnik Językowy”, z. 8–9.

- Kudra B. [2001], *Kreatywność leksykalna w dyskursie politycznym polskiej prasy lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Kurkowska H., Skorupka S. [2001], *Stylistyka polska. Zarys*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Milewska B. [2011], Puchatkopodobny – ‘zaledwie podobny do Puchatka’, [w:] *Słowotwórstwo a media. Materiały czwartej konferencji językoznawczej poświęconej pamięci profesora Bogusława Krei*, Badyda E., Maćkiewicz J., Rogowska-Cybulska E. (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk.
- Pisarek W. [1991], *Kreatywność*, [w:] *Encyklopedia języka polskiego*, Urbańczyk S. (red.), Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław–Warszawa–Kraków.
- Pisarek W. [1991], *Odchylenie od normy językowej*, [w:] *Encyklopedia języka polskiego*, Urbańczyk S. (red.), Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław–Warszawa–Kraków.
- Pisarkowa K. [1977], *Odchylenie a kreatywność w języku potocznym*, „Polonica”, t. 3.
- Pisarkowa K. [1978], *Pojęcie kreatywności językowej w nowej lingwistyce*, „Biuletyn Polskiego Towarzystwa Językoznawczego”, z. 36.
- Tutoriale – jakie są najlepsze materiały e-learningowe* [2010], <http://e-tutorial.pl/tutoriale-jakie-sa-najlepsze-materialy-e-learningowe/>, [dostęp: 22.10.2013].
- Uniwersalny słownik języka polskiego* [2003], Dubisz S. (red.), Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.